

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Permainan Bola Besar

Permainan bola besar merupakan permainan olahraga yang menggunakan peralatan berupa bola besar meliputi:

a. Permainan Bolavoli

1) Sejarah Bolavoli

Permainan bola voli diciptakan pada tahun 1895 oleh William G.Morgan, seorang direktur YMCA di Holyoke, Massachusetts, menemukan sebuah permainan bernama mintonette dalam usahanya memenuhi keinginan para pengusaha lokol yang menganggap permainan bola basket terlalu menghabiskan tenaga dan kurang menyenangkan. Permainan ini cepat menarik perhatian karena hanya membutuhkan sedikit keterampilan dasar, mudah dikuasai dalam jangka waktu latihan yang singkat, dan dapat dilakukan oleh pemain dengan berbagai tingkat kebuguran. Permainan aslinya dahulu menggunakan bola terbuat dari karet bagian dalam bola basket. Peraturan awalnya membebaskan berapa pun jumlah pemain dalam satu tim. Pada tahun 1896 nama permainan ini diubah oleh Alfred T. Halstead, yang telah menyaksikan permainan ini, menganggap bahwa bolavoli lebih sesuai menjadi nama permainan ini mengingat ciri permainan ini yang dimainkan dengan melambungkan bola sebelum bola tersebut menyentuh tanah (volleying).

Di negara Indonesia, permainan bola voli sudah di kenal sejak tahun 1928, dibawa oleh guru-guru belanda yang mengajar di sekolah-sekolah lanjutan (H.B.S. Dan A.M.S). Akan tetapi, pada waktu itu permainan bolavoli belum populer dikalangan masyarakat. Pada zaman penjajahan, tentara jepang juga banyak memberikan andil dalam memperkenalkan permainan ini kepada masyarakat. Setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia, banyak bekas tentara angkatan perang Belanda yang

menggabungkan diri ke dalam kesatuan tentara Republik Indonesia melalui mereka ini Tentara Nasional Indonesia (TNI) ikut mempopulerkan permainan bolavoli ini ke masyarakat.

Sejak PON II di Jakarta pada tahun 1951, sampai sekarang bolavoli termasuk salah satu cabang olahraga yang resmi dipertandingkan. Pada tanggal 22 Januari 1955 di Jakarta diresmikan berdirinya Persatuan Bolavoli Seluruh Indonesia (PBVSI), dengan menunjukan W.Y. Latumenten sebagai formatur untuk menyusun pengurus.

2) Pengertian Bolavoli

Permainan bola voli adalah suatu permainan yang menggunakan bola untuk dipantulkan (di-volley) di udara hilir mudik di atas net (jaring), dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak daerah lapangan lawan dalam rangka mencari kemenangan. Mem-volley atau memantulkan bola ke udara dapat mempergunakan seluruh anggota atau bagian tubuh dari ujung tubuh dari ujung kaki sampai ke kepala pantulan sempurna. Sedangkan menurut Muhajir (2007:8). Permainan bolavoli adalah suatu cabang olahraga berbentuk memvoli bola diudara bolak-balik diatas jaring/net dengan maksud dapat menjatuhkan bola didalam petak.

Menurut Gilang (2007:13) prinsip taktik penyerangan bermain bolavoli adalah usaha untuk mematikan bola dilapangan lawan dengan jalan apapun yang berkenankan peraturan permainan.

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini disimpulkan bahwa permainan bolavoli adalah memvoli bola atau memantulkan bola dengan tujuan bola dapat di seberangkan melawati net tanpa jatuh di lapangannya sendiri.

3) Prinsip Dasar Permainan Bolavoli

Permainan bolavoli yaitu bola harus selalu divoli (dipantulkan) dan bola harus dimainkan sebelum bola menyentuh lantai dengan seluruh anggota badan dengan memainkan bola tiga kali berturut-turut secara bergantian. Menurut Amung Ma'mun dan Toto Subroto (2001 : 43)

mengemukakan bahwa, “Prinsip dasar permainan bolavoli adalah memantul-mantulkan bola agar jangan sampai bola menyentuh lantai, bola dimainkan sebanyak-banyaknya tiga kali sentuhan dalam lapangan sendiri dan mengusahakan bola hasil sentuhan itu diseberangkan ke lapangan lawan melewati jaring masuk sesulit mungkin”. Menurut Agus Mukholid (2004 :35) bahwa, permainan bolavoli adalah sesuatu permainan yang menggunakan bola untuk di-volly (dipantulkan) di udara hilir mudik diatas net atau jaring, dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak daerah lapangan lawan, dalam rangka mencari kemenangan. Mem-volly atau memantulkan bola ke udara dapat mempergunakan seluruh anggota atau bagian tubuh dari ujung kaki sampai ke kepala dengan pantulan sempurna atau tidak double terkecuali teman yang melakukan blocking.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, permainan bolavoli adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara memantulkan bola menggunakan seluruh bagian tubuh untuk dimainkan di lapangan permainan sendiri sebanyak tiga kali. Syarat pantulan bola harus sempurna dan tidak bertentangan dengan peraturan yang sudah berlaku. Tujuan dari permainan bolavoli yaitu menyeberangkan bola ke daerah lapangan permainan lawan sesulit mungkin untuk dijatuhkan atau mematikan bola agar memperoleh kemenangan.

4) Gerak dasar bolavoli

Gerak dasar bolavoli meliputi berbagai macam gerakan seperti berikut:

a) Lempar-lempar bola ke atas.

Gerakan ini dilakukan dengan memegang bola menggunakan kedua tangan bola dilambungkan dari bawah ke atas terus menerus.



Gambar 2.1 lempar-lempar bola ke atas.

b) Melambung-lambungkan bola sambil berjalan.

Gerakan ini dilakukan dengan memegang bola menggunakan kedua tangan bola dilambungkan dari bawah ke atas sambil berjalan.



Gambar 2.2 Melambung-lambungkan bola sambil berjalan.

c) Melempar bola ke lantai lalu pantulan bolanya dorong ke atas

Gerakan ini dilakukan dengan melempar bola menggunakan kedua tangan pantulan bolanya didorong ke atas menggunakan telapak tangan.



Gambar 2.3 Melempar bola ke lantai lalu pantulan bolanya dorong ke atas.

- d) Melempar bola ke lantai pantulan bolanya diayun menggunakan kedua lengan.

Gerakan ini dilakukan dengan dengan melempar bola menggunakan kedua tangan ke lantai sebelum pantulan bolanya jatuh ke lantai diayun menggunakan ke dua lengan.



Gambar 2.4 Melempar bola ke lantai pantulan bolanya diayun menggunakan ke dua lengan.

- e) Lempar bola ke tembok lalu pantulan bolanya di ayun menggunakan ke dua lengan.

Gerakan ini dilakukan dengan memlempar bola ketembok menggunakan ke dua tangan pantulan bolanya diayun menggunakan ke dua lengan.



Gambar 2.5 Lempar bola ke tembok lalu pantulan bolanya di ayun menggunakan ke dua lengan.

- f) Lempar bola kelantai lari lambungan bola diayun menggunakan ke dua tangan.

Gerakan ini dilakukan dengan melempar bola ke lantai menggunakan ke dua tangan sebelum pantulan bolanya jatuh lari bolanya di ayun menggunakan ke dua lengan.



Gambar 2.6 lempar bola ke lantai lari lambungan bola di ayun menggunakan kedua lengan.

5) Permainan Bolavoli dengan Peraturan yang Dimodifikasi

Setelah dasar-dasar permainan bolavoli dikuasai, sekarang dapat mencoba untuk bermain bolavoli secara sederhana. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Anak-anak membuat regu sendiri.
2. Setiap regu terdiri atas 4 orang atau bisa lebih.
3. Sebelumnya di lakukan undian, Bagi regu yang menang undian dapat memilih tempat atau bola, sedangkan yang kalah sisanya.
4. Permainan dimulai dengan servis pertama diarahkan ke lapangan permainan lawan. Pihak lawan yang menerima bola, sebaiknya melalui operan dengan temannya sampai tiga kali, baru bola dioper atau disماش melewati atas net ke pihak lawan.
5. Apabila terjadi perpindahan bola, servis harus bergantian dengan teman yang ada disebelah kanan sambil berputar mengikuti putaran jarum jam.
6. Apabila mendapatkan angka (point), servis tidak perlu diganti sampai bola berpindah ke pihak lawan.

Yang utama dalam bolavoli yaitu kerjasama dan sportivitas yang tinggi. Selain lebih kompak, kerjasama juga mengurangi risiko kelelahan, memperindah permainan, serta menutupi kelemahan-kelemahan teman satu tim.

b. Permainan Bolatangan

1) Sejarah Bolatangan

Permainan bolatangan termasuk cabang olahraga beregu yang dapat dimainkan dari kalangan anak-anak sampai dewasa. Pada hakikatnya, permainan bolatangan hampir mirip dengan permainan bolabasket, hanya sasarannya yang berbeda.

Bolatangan bertujuan memasukkan ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan selalu berusaha agar gawangnya tidak kemasukan bola. Permainan bolatangan diciptakan oleh seorang berkebangsaan Jerman bernama Max Haiden pada 1921.

Perkembangan permainan bolatangan dinegara-negara maju sudah mengembirakan. Namun di Indonesia, masih belum begitu semarak

layaknya seperti dinegara maju. Walaupun demikian, olahraga permainan bolatangan pada dasarnya cukup disukai dikalangan pelajar. Permainan bolatangan dapat dimainkan dengan memodifikasi jumlah pemain arena lapangan bergantung pada situasi dan kondisi yang ada.

Berdasarkan arenanya, permainan bola tangan dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut:

- a) Outdoor band ball, yaitu permainan bolatangan yang dimainkan dilapangan terbuka, misalnya dilapangan sepakbola
- b) Indor band ball, yaitu permainan bolatangan yang dimainkan dilapangan tertutup atau gedung.
- c) Kombinasi outdoor dan indoor band ball, yaitu permainan bolatangan yang dimainkan dilapangan terbuka, namun menggunakan peraturan-peraturan permainan bolatangan ruang tertutup.

2) Pengertian bolatangan

Bola tangan adalah olahraga yang menggunakan bola, dimainkan dengan tangan dan berkelompok.

Menurut Agus Mukholid (2007:133) permainan bola tangan adalah permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya dan dimainkan dengan menggunakan satu atau dua tangan.

Sedangkan Menurut Tony (hal:18) permainan bola tangan merupakan gabungan antara permainan sepak bola dan bolabasket.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pengertian bolatangan adalah olahraga yang menggunakan bola dan merupakan gabungan antara permainan sepak bola dan bolabasket.

3) Prinsip permainan bolatangan

Pada prinsipnya permainan bola tangan ini merupakan permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alat dan tangan untuk memainkannya baik dipantulkan, dilempar atau ditembakkan. Pemenang dalam permainan bola tangan ini ditentukan jumlah gol yang terjadi.

Maka dari itu dalam suatu pertandingan bola tangan masing-masing regu harus berusaha untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya. Sunanto, Slamet dan Soeradi (1996: 8) menegaskan bahwa ” permainan bola tangan sebenarnya adalah merupakan perpaduan antara permainan sepak bola dan permainan bola basket, sehingga peraturan-peraturan yang digunakan dalam permainan bola tangan juga lebih banyak mengambil dari dua jenis permainan itu”.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini disimpulkan prinsip permainan bolatangan adalah permainan beregu yang menggunakan bola serta merupakan gabungan antar permainan bolabasket dan permainan sepak bola.

4) Gerak dasar bolatangan

a) Lempar-lempar bola ke atas tangkap.

Gerakan ini dilakukan dengan memegang menggunakan kedua tangan bola dilambungkan dari bawah ke atas sesudah nyampai atas bola ditangkap.



Gambar 2.7 Lempar-lempar bola ke atas tangkap.

- b) Lempat bola ke samping menggunakan tangan kanan ditangkap tangan kiri.

Gerakan ini dilakukan dengan memegang bola pada tangan kanan dilambungkan ke tangan kiri dan tangan kiri menangkapnya menggunakan telapak tangan.



Gambar 2.8 Lempat bola ke samping menggunakan tangan kanan ditangkap tangan kiri.

- c) Bola dilambungkan lalu dipukul keras ke lantai menggunakan telapak tangan.

Gerakan ini dilakukan dengan melambungkan bola ke atas menggunakan kedua tangan sebelum pantulan bolanya jatuh ke lantai di pukul keras.



Gambar 2.9 Bola dilambungkan lalu dipukul keras ke lantai menggunakan telapak tangan.

- d) Lempar bola ke lantai lalu tangkap bola sambil berlari.

Gerakan ini dilakukan dengan melempar bola ke lantai dengan ke dua tangan sebelum pantulan bolanya jatuh berlari dan menangkap bola.



Gambar 2.10 Lempar bola ke lantai lalu tangkap bola sambil berlari.

- e) Bola dilempar ke lantai lari pukul keras menggunakan telapak tangan.

Gerakan ini dilakukan dengan melempar bola ke lantai menggunakan ke dua tangan sebelum pantulan bolanya jatuh lari pukul keras bolanya menggunakan telapak tangan.



Gambar 2.11 Bola dilempar ke lantai lari pukul keras menggunakan telapak tangan.

5) Permainan Bolatangan dengan Peraturan yang Dimodifikasi

- a) Anak-anak membuat regu sendiri bebas.
- b) Pemain boleh menyentuh bola dengan bagian badan kecuali bagian tungkai dari lutut sampai kaki.
- c) Pemain maksimal 3 langkah sambil menguasai atau memegang bola, selanjutnya bola tersebut harus diumpan.
- d) Pemain dapat memantulkan bola dengan satu tangan atau dua tangan sambil diam atau bergerak.
- e) Pemain dapat memegang, mengumpan, melemparkan bola dengan satu atau dua tangan.
- f) Tugas seorang pemain harus memainkan bola sedemikian rupa sampai dapat memasukan ke gawang lawan.

c. Permainan Bolabasket

1) Sejarah Bolabasket

Permainan bolabasket diperkenalkan oleh Dr. Naismith pada tahun 1892. Bolabasket pertama kali dipertandingkan dalam Olimpiade pada tahun 1936. Adapun organisasi bolabasket Internasional adalah FIBA (Federation International Basket Ball Association).

Permainan bolabasket masuk ke Indonesia pada tahun 1930. Permainan ini dipertandingkan di PON I pada tahun 9 september 1948 di kota solo. Induk organisasi bolabasket di Indonesia yaitu perbasi (Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia). Perbasi masuk anggota FIBA tahun 1953.

2) Pengertian Bolabasket

Bolabasket termasuk permainan yang kompleks gerakannya. Artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerakan yang terkoordinasi rapi sehingga dapat bermain dengan baik.

Menurut Gilang (2007:139) bolabasket adalah memasukan bola ke keranjang lawan dan menjaga keranjang sendiri agar tidak kemasukan bola.

Sedangkan Menurut Mudji (2011:37) bolabasket adalah permainan untuk memasukan bola ke ring basket lawan sebanyak-banyaknya, sedangkan disalah satu sisi juga mempertahankan jangan sampai lawan memasukan ke ring basket yang dijaga.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini disimpulkan bahwa permainan bolabasket adalah menjaga ringnya sendiri dan memasukan sebanyak-banyaknya ke ring lawan.

3) Prinsip-prinsip permainan bolabasket

Pada prinsipnya permainan bola basket dapat dimainkan oleh setiap orang, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua yang usianya diatas lima puluh tahun. Tempat permainan bisa dilakukan didalam gedung maupun diluar gedung, dengan lantai keras dan ada keranjangnya (basket) yang disertai dengan papan pantul sebagai sasaran akhir dalam permainan ini.

Menurut Agus Margono (2010:7) prinsip yang mendasar dalam permainan bolabasket ialah bahwa permainan ini merupakan suatu permainan tanpa unsur kekerasan atau tidak begitu kasar, dengan tidak ada unsur menendang, menjegal dan menari, serta tidak begitu susah dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini disimpulkan bahwa prinsip-prinsip permainan bolabasket adalah dimainkan setiap orang anak-anak sampai dewasa tanpa unsur kekerasan.

4) Gerak dasar bolabasket

- a) Pukul-pukul bola kelantai menggunakan telapak tangan.

Gerakan ini dilakukan dengan memegang bola dengan satu tangan dilempar ke lantai dan pantulan bolanya dipukul-pukul.



Gambar 2.12 Pukul-pukul bola ke lantai menggunakan telapak tangan.

- b) Lempar bola ke samping menggunakan tangan kanan ditangkap tangan kiri.

Gerakan ini dilakukan dengan memegang bola pada tangan kanan dilambungkan ke tangan kiri dan tangan kiri menangkapnya menggunakan telapak tangan.



Gambar 2.13 Lempar bola ke samping menggunakan tangan kanan ditangkap tangan kiri.

- c) Memantulkan bola ke lantai dengan satu tangan sambil berjalan.

Gerakan ini dilakukan dengan melempar bola ke lantai pantulan bolanya di pukul-pukul sambil berjalan.



Gambar 2.14 Memantulkan bola ke lantai dengan satu tangan sambil berjalan.

- d) Lempar bola ke tembok lalu pantulan bolanya dorong ke atas.

Gerakan ini dilakukan dengan melempar bola ke tembok menggunakan kedua tangan pantulan bolanya dorong ke atas menggunakan telapak tangan.



Gambar 2.15 Lempar bola ke tembok lalu pantulan bolanya dorong ke atas.

- e) Lempar bola ke lantai lari lambungan bolanya dorong ke atas.

Gerakan ini dilakukan dengan melempar bola ke lantai menggunakan kedua tangan sebelum pantulan bolanya jatuh lari bolanya didorong ke atas menggunakan telapak tangan.



Gambar 2.16 Lempar bola ke lantai lari lambungan bolonya dorong ke atas.

5) Permainan Bolabasket dengan Peraturan yang Dimodifikasi

Permainan bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi merupakan satu cara latihan untuk meningkatkan teknik bermain dan kerjasama tim.

2. Lakukan disetengah lapangan bola basket (hanya menggunakan satu target keranjang yang sama).
3. Jumlah pemain setiap tim sebanyak 3 orang boleh lebih boleh kurang.
4. Setiap tim yang menembakan bola ke dalam keranjang harus membawa bola ke daerah three point atau menjauhi keranjang dulu.
5. Setelah menjauhi keranjang target, setiap tim harus dapat menembak langsung ke sasaran atau bekerjasama mendekati keranjang sebelum memasukan bola.
6. Waktu permainan 2 X 15 boleh kurang boleh lebih disesuaikan.
7. Pertandingan dipimpin wasit.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun mufrad. Menurut (Jurnal Imu Pengetahuan Budaya, : 288) media merupakan alat teknis yang digunakan untuk melakukan

mediasi atau penyampaian pesan; dengan kata lain media merupakan alat komunikasi. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Selain pengertian media yang telah diuraikan di atas, masih terdapat pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli.

1. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
2. Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya.
3. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan belajar, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran.

b. Konsep Dasar Media Pembelajaran

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi yang melibatkan penyampaian pesan (materi) dari pengantar ke penerima. Proses mengubah pesan berupa materi/bahan ajar menjadi simbol komunikasi baik verbal maupun nonverbal disebut encoding. Penafsiran simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik disebut decoding. Sedangkan penafsiran dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati ada kalanya berhasil, ada kalanya tidak. Kegagalan atau hambatan dalam proses komunikasi ini disebut barrier atau noise. Untuk meminimalkan kegagalan proses komunikasi, media diperlukan sebagai perantara komunikasi.

Menurut Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI (2007:208) media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru,

melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media.

Bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar, yang bergerak atau tidak bergerak, dan tulisan, serta suara yang direkam. Bentuk stimulus ini tepat digunakan bagi peserta didik yang sedang mempelajari bahasa asing. Akan tetapi, tidak mudah mendapatkan bentuk stimulasi itu dalam satu waktu atau satu tempat. Berikut ini syarat-syarat media pembelajaran yang baik adalah:

1. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik.
2. Menstimulus peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan stimulasi belajar baru.
3. Menstimulasi peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong mereka untuk melakukan praktik dengan benar.

Fungsi media pembelajaran adalah:

1. Memperjelas pesan.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan semangat belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
4. Memungkinkan peserta belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya.
5. Memberi stimulus yang sama, membandingkan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Muhamad (10-12) Anas peranan pembelajaran memegang peranan penting, peranan media pembelajaran meliputi:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang di miliki oleh para peserta didik.
2. Media pembelajaran dapat melalui batasan ruang kelas.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkunganya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
7. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media harus diperhatikan oleh pendidik agar pendidik dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

c. Media Pembelajaran Berbagai Macam bola Pada Permainan Bola Besar

Peran media dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat di butuhkan. Pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat akan memberikan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Banyaknya media pembelajaran menuntut guru pendidikan jasmani harus menguasai dan memahami media-media pembelajara pendidikan jasmani mana yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dengan berbagai macam bola (bola plastik, bola karet, dan bola gabus) diharapkan seorang guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan lancar sehingga berjalan sesuai apa yang diharapkan tanpa harus menemui persoalan yang dikeluhkan oleh siswa seperti mengeluh tangannya sakit, bolanya berat. Dengan berbagai macam bola (bola plastik, bola gabus dan bola karet) dapat mengoptimalkan kemampuan gerak dasar permainan

bola besar yang dimiliki siswa karena siswa sudah tidak merasa tangannya sakit bolanya berat sehingga siswa antusias dalam melakukan gerak dasar permainan bola besar dengan rasa senang sehingga menciptakan suasana yang memotivasi siswa untuk mencoba terus-menerus dan pada akhirnya siswa mampu melakukan gerak dasar serta memahami gerak-gerak dasar permainan bola besar yang diajarkan oleh guru.

Peranan media pembelajaran juga sangat penting, karena jika medianya sudah membuat siswa tertarik proses pembelajarannya akan lebih mudah dalam membuat siswa mau mengikuti pembelajaran dengan aktif karena biasanya hal yang pertama dilihat siswa adalah media. Ketepatan media jika siswa mau melakukan materi yang diajarkan dan tujuan materi tercapai karena anak sering mengeluh lah gak asyik pak jika media pembelajaran dan proses pembelajaran tidak menyenangkan sebaliknya jika media yang diberikan sesuai dan merasa nyaman siswa akan aktif melakukan dan mencoba gerakan sampai waktu pembelajaran sudah habis tetap melakukan sambil mengatakan kok udah sih pak besok olahraganya lagi seperti ini ya pak. Dalam hal ini siswa yang merasa senang dalam proses pembelajaran dengan media yang tepat akan aktif mencoba menirukan gerakan yang diberikan oleh guru sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tercapailah materi yang diajarkan.

3. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun didalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas didalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat dikatakan, tidak ada ruang dan waktu dimana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa

belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat, waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya belajar itu tidak pernah berhenti.

Pengertian Belajar dari berbagai literatur memiliki perbedaan-perbedaan di dalam rumusan pengertian belajar, namun secara prinsip kita menemukan kesamaan-kesamaannya. Menurut Hakim (2002:1), belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain.

Sedangkan Aisyah (2015: 34), mengemukakan bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu pengetahuan. Lebih lanjut Ismail (2008:121), menjelaskan belajar adalah mengembangkan mutu pemahaman dan sikap hidup terhadap diri sendiri, orang lain, alam, benda, kehidupan serta kematian dan tentunya juga terhadap pencipta semua itu. Lain halnya dengan Sharani Ahmad dan Madon (2003: 1), yang mengungkapkan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpul atau menghafal fakta yang tersaji dalam bentuk informasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa belajar merupakan proses memperoleh perubahan hal yang baru dalam dirinya untuk memperoleh sesuatu hal yang diinginkan untuk mengembangkan mutu dan sikap hidup dalam berbagai bentuk.

Proses belajar erat kaitannya dengan pembelajaran dan berikut pengertian pembelajaran menurut beberapa ahli:

Andayani (1015: 64), mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau suatu cara menjadikan orang atau makhluk melakukan belajar. Sedangkan menurut Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI (2007:137), “Pembelajaran merupakan Aktivitas yang paling utama. Lebih lanjut, Dimiyati dan Mudjiono (2013:297), menyatakan “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk

membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”

Berdasarkan uraian berbagai pengertian pembelajaran diatas dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah suatu proses aktivitas yang membuat seseorang menjadi belajar secara aktif.

b. Tujuan Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental, yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Proses belajar dapat diketahui melalui perilaku siswa yang mempelajari bahan belajar yang diberikan oleh guru. Proses belajar tersebut tampak melalui perilaku siswa mempelajari bahan belajar. Perilaku belajar tersebut merupakan respons siswa terhadap tindakan pembelajaran dari guru. Perilaku belajar tersebut ada hubungannya dengan desain instruksional guru, karena di dalam desain instruksional, guru membuat tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar.

Penggolongan atau tingkatan jenis perilaku belajar terdiri dari tiga ranah atau kawasan yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Masing-masing ranah dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Ranah kognitif

Menurut Bloom, ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu :

- a. Pengetahuan, Mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Perilaku ini misalnya tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.

- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola , misalnya tampak di dalam kemampuan menyusun suatu program kerja.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Sebagai contoh kemampuan menilai hasil karangan (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:27).

2) Ranah Afektif

Menurut Krathwohl & Bloom dkk, ranah afektif terdiri dari lima jenis perilaku yaitu :

- a. Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- b. Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- d. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- e. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:29).

3) Ranah Psikomotor

Menurut Simpson, ranah psikomotor terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motorik yaitu :

- a. Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendiskripsikan) sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut. Sebagai contoh pemilahan warna, pemilahan angka (6 dan 9), pemilahan huruf (b dan d).
- b. Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental), misalnya posisi start pada lomba lari.

- c. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan. Misalnya meniru gerakan tari, membuat lingkaran di atas pola.
- d. Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya melakukan lempar peluru, lompat tinggi dan sebagainya dengan tepat.
- e. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat. Misalnya bongkar pasang peralatan secara tepat.
- f. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya kemampuan atau keterampilan bertanding dengan lawan tanding.
- g. Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerik yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya kemampuan membuat kreasi-kreasi gerakan senam sendiri, gerakan-gerakan tarian kreasi baru. (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:30).

c. Jenis-jenis Pembelajaran.

Jenis-jenis belajar dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

1) Belajar formal

Bertujuan mengembangkan aspek-aspek kognitif (mental dan pemikiran), afektif (nilai dan sikap) dan psikomotor (kemahiran fisik dan koordinasi). Ia mempunyai matlamat yang dapat memenuhi hasrat dan aspirasi diri, bangsa dan negara. Ia diatur mengikuti peringkat-peringkat seperti prasekolah, sekolah rendah, sekolah menengah dan universiti. Penilaian amat dititik beratkan sebagai alat menilai keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran.

2) Belajar tidak formal

Merujuk pada suatu proses belajar tambahan yang diadakan bersama belajar secara formal untuk melengkapkan keberkesanan pembelajaran formal. Tujuan pembelajaran cara begini adalah bagi menambahkan kemahiran dan kepakaran. Ia merangkumi kursus,

seminar, bengkel, majlis, taklimat, perbincangan, forum dan sebagainya.

3) Belajar informal

Berlaku secara tidak sengaja karena naluri ingin tahu. Bentuk pembelajaran ini terletak diantara pembelajaran formal dan tidak formal. Ia adalah proses seumur hidup yaitu melalui pembacaan, menonton tv, pergaulan dan sebagainya.

d. Hasil Belajar.

Hasil belajar merupakan pernyataan kemampuan siswa yang diharapkan dalam menguasai sebagian atau seluruh kompetensi yang dimaksud (Sri Artini dkk, 2008). Penggolongan atau tingkatan hasil belajar terdiri atas tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah efektif, ranah psikomotor. Menurut bloom dalam Aunurrahman (2013: 49) ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu:

1. Pengetahuan, Mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Perilaku ini misalnya tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.
4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola , misalnya tampak di dalam kemampuan menyusun suatu program kerja.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Sebagai contoh kemampuan menilai hasil karangan.

Menurut bloom dalam Aunurrahman (2013:50) ranah afektif terdiri dari lima jenis perilaku yaitu:

1. Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
2. Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
3. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
4. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
5. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Menurut bloom dalam Aunurrahman (2013:52) ranah psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu:

1. Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendiskripsikan) sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut. Sebagai contoh pemilahan warna, pemilahan angka (6 dan 9), pemilahan huruf (b dan d).
2. Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental), misalnya posisi start pada lomba lari.
3. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan. Misalnya meniru gerakan tari, membuat lingkaran di atas pola.
4. Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya melakukan lempar peluru, lompat tinggi dan sebagainya dengan tepat.
5. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat. Misalnya bongkar pasang peralatan secara tepat.
6. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya kemampuan atau keterampilan bertanding dengan lawan tanding.

7. Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerik yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya kemampuan membuat kreasi-kreasi gerakan senam sendiri, gerakan-gerakan tarian kreasi baru.

Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis sebagai berikut:

1. Faktor-faktor yang bersumber dari dalam siswa. Faktor ini dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor biologis dan faktor psikologis. Yang dapat di kategorikan faktor biologis antara lain usia, kematangan, dan kesehatan. Sedangkan yang dapat dikategorikan sebagai faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi, minat, dan kebiasaan belajar.
2. Faktor-faktor yang bersumber dari luar diri siswa dapat diklasifikasikan menjadi dua yakni faktor manusia dan faktor nonmanusia. Yang dikategorikan sebagai faktor non manusia seperti alam benda, hewan, dan lingkungan fisik.

Belajar sangat memerlukan motivasi agar hasilnya menjadi optimal. Semakin tepat motivasi yang diberikan, semakin berhasil pula pelajaran yang diberikan. Menurut Anton Irianto (2005:53), motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong seseorang atau kelompok orang, untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu.

Menurut Herijulianti, dkk (2002: 41) motivasi dalam belajar mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu, jadi motivasi disini berfungsi sebagai penggerak disetiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, kearah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.

B. Kerangka Berfikir

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yakni menggunakan kegiatan siswa sendiri secara efektif di dalam pembelajaran. Siswa diarahkan untuk melakukan latihan yang sesuai dengan konsep pembelajaran yang sedang dipelajari. Dalam hal ini peran guru hanya sebagai motivator dan fasilitator. Siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan melakukan latihan yang sesuai dengan materi pembelajaran.

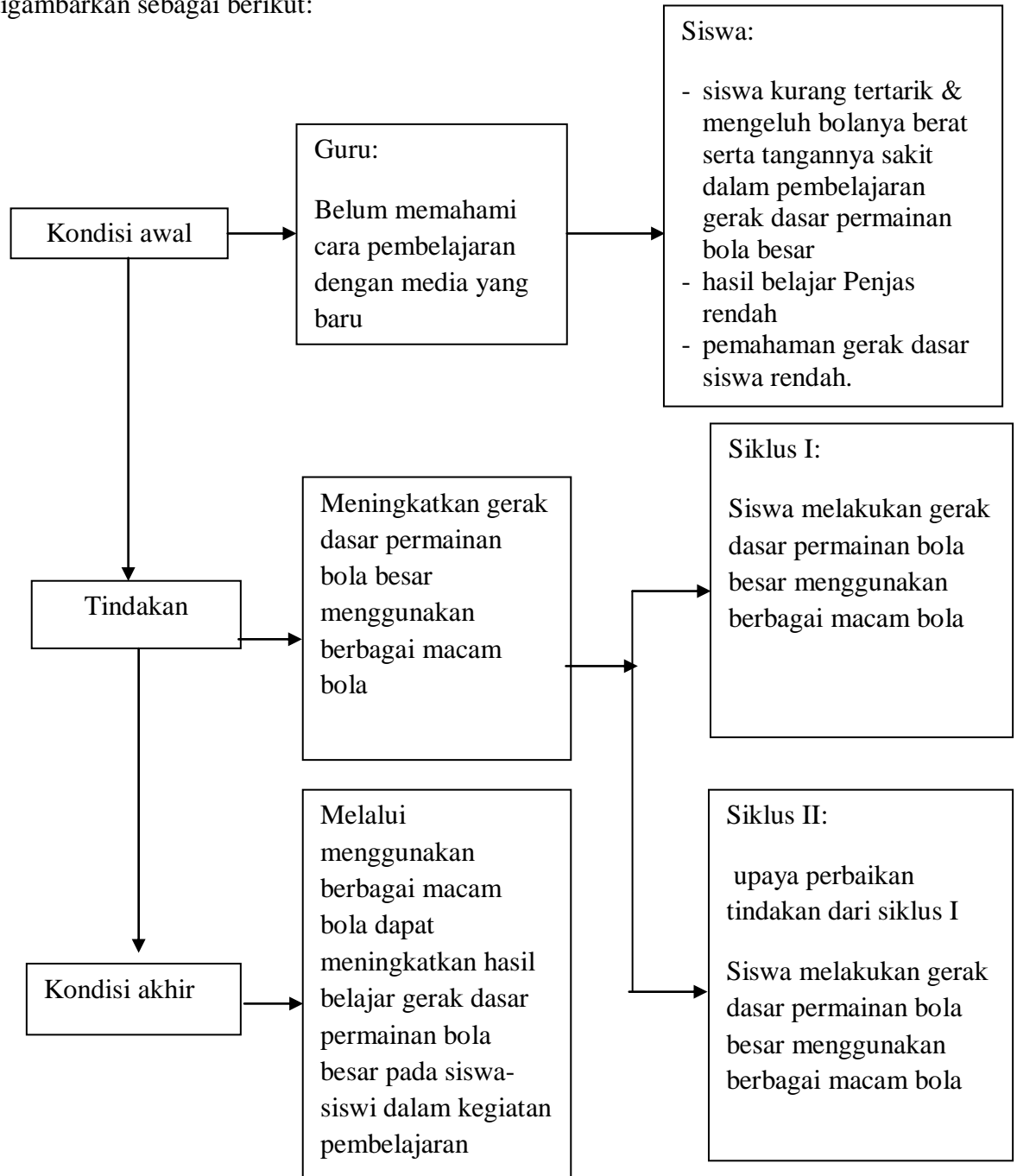
Kurangnya kreatifitas guru yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Kurang kreatifnya guru Pendidikan jasmani di sekolah dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran sederhana, guru kurang akan menarik siswa dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang monoton, guru hanya menggunakan metode ceramah dan metode tugas, karena mereka hanya mengejar bagaimana materi pelajaran tersebut dapat selesai tepat waktunya, tanpa memikirkan bagaimana pembelajaran itu bermakna dan dapat diaplikasikan oleh siswa dalam kesehariannya

Permasalahan umum dalam pembelajaran Penjas adalah kurangnya media pembelajaran sehingga mempengaruhi peran aktif siswa dalam kegiatan belajar. Selama ini media yang digunakan guru belum sesuai dengan karakteristik pembelajaran Penjas bagi siswa. Guru dapat mendesain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dengan media pembelajaran. Dalam pembelajaran gerak dasar permainan bola besar, guru dapat menggunakan media berbagai macam bola. Secara lebih rinci desain pembelajaran dengan media berbagai macam bola tersebut akan dijabarkan dalam RPP, setiap pertemuan.

Penggunaan media pembelajaran yang berupa berbagai macam bola dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan dan menjelaskan gerak dasar permainan bola besar. Sehingga untuk memecahkan masalah yang terurai diatas, pembelajaran yang digunakan berorientasi pada penggunaan media pembelajaran

berupa berbagai macam bola (bola plastik, bola karet, dan bola gabus) dalam pembelajaran gerak dasar permainan bola besar.

Secara sederhana kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.17 Kerangka Pemikiran Penelitian